

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





Qui est
le plus
fort ?

Le GRAND JEU DES CURIEUX

SCIENCE & VIE
DÉCOUVERTES



Gründ

MATÉRIEL

4 pions - 1 plateau de jeu
1 sablier de 45 secondes
50 cartes

LES CARTES

50 CARTES À THÈMES
séparées en 5 catégories:

Pas
bêtes

Les **animaux** sont vraiment surprenants... Tu crois tout savoir sur nos amis à poils et à plumes? Attends de te mesurer aux questions de cette catégorie!

Accro
Nature

Connais-tu les secrets de notre **planète**? Géologues, biologistes et aventuriers en herbe, à vos méninges!

Sciences
à GoGo

Inventions, espace, corps humain... Jusqu'où l'imagination de l'homme peut-elle aller? Cette catégorie va tout t'apprendre sur les merveilles des sciences.

Cool
culture

Les **curieux** vont pouvoir trouver des réponses aux questions qu'ils ne se posaient même pas. Des infos insolites qui vont surprendre les plus cultivés.

Surprise

10 cartes surprises

BUT DU JEU

Envole-toi dans ta fusée
vers la planète «Curiosité»!

Réponds à toutes les questions et sois le premier à atteindre la planète au centre du plateau. Paré pour le décollage?



PRÉPARATION

Sortir le plateau, les cartes, le sablier et les pions « fusées ». Prendre un pion par joueur, puis le poser sur la case « départ ». Séparer les cartes en cinq tas, et les poser à côté du plateau, face cachée.

RÈGLES DU JEU

Le plus jeune commence ! Il pose son pion sur la première case du plateau, une case rouge « Sciences à gogo ». Son voisin de droite tire alors une des cartes du thème « Sciences à gogo » et le joueur devra donner **le maximum de réponses possibles en 45 secondes** (un sablier). Le sablier doit être lancé, pour chaque carte, après l'énoncé de la règle. Le joueur avance d'une case par réponse juste. Il peut avancer, au **maximum, de trois cases par tour**, s'il a répondu juste à toutes les questions de la carte avant la fin du sablier. Le joueur peut passer son tour à une question s'il n'a pas de réponse. S'il a faux, on passe à la question suivante sur la même carte. Une carte est lue par joueur.

Puis c'est au tour de son voisin de gauche de jouer. Le ping-pong continue jusqu'à ce qu'un joueur arrive sur la planète « Curiosité ».

Le joueur peut aussi tomber sur une **case SURPRISE** sur le plateau. Il tire alors une **carte SURPRISE** et, recule de deux cases, avance de trois cases ou relève le défi lancé par la carte.

Pour chaque thème,
tu trouveras 4 types d'épreuves.

▶▶ 3 cartes «**Questions crescendo**» :

3 questions, de la plus simple à la plus difficile. Le joueur avance de 3 cases s'il répond juste aux 3 questions.

▶▶ 2 cartes «**Question citation**» :

Donne jusqu'à 6 réponses qui correspondent à l'énoncé. Il faut 2 réponses justes pour avancer d'une case et 6 pour avancer de 3 cases.

▶▶ 3 cartes «**Questions à choix multiples**» :

3 questions à trois choix ou vrai/faux. Le joueur avance de trois cases s'il répond juste aux trois questions.

▶▶ 2 cartes «**Question casse-tête**» :

Une énigme que le joueur ne pourra résoudre qu'à l'aide d'indices. Une bonne réponse fait avancer de 3 cases si l'on répond sans indice, 2 cases si l'on répond avec un indice, une case si l'on répond avec deux indices.

Textes de Stéphanie Bellin, Élisabeth Roman, Paul Lasinski, Isaline Aubin, Benoît Lety, Pauline Payen, Pierre Texier, Nolwenn Le Jannic © Éditions Gründ 2017.
Rédaction : Françoise Caille

Crédits photographiques : pour toutes les photos :
© Istockphoto.com : *vaisseau spatial* : /koya79 ; *fusée* : /07_av ;
pions : /RobinOlimb ; *dinosaure* : /para827 ; *planète bleue* :
/Alexandrum79 ; *robot* : /Kirillm ; *girafe* : /linephoto ; *ciel étoilé* :
/4khz ; *planète Curiosité* : /Oria.